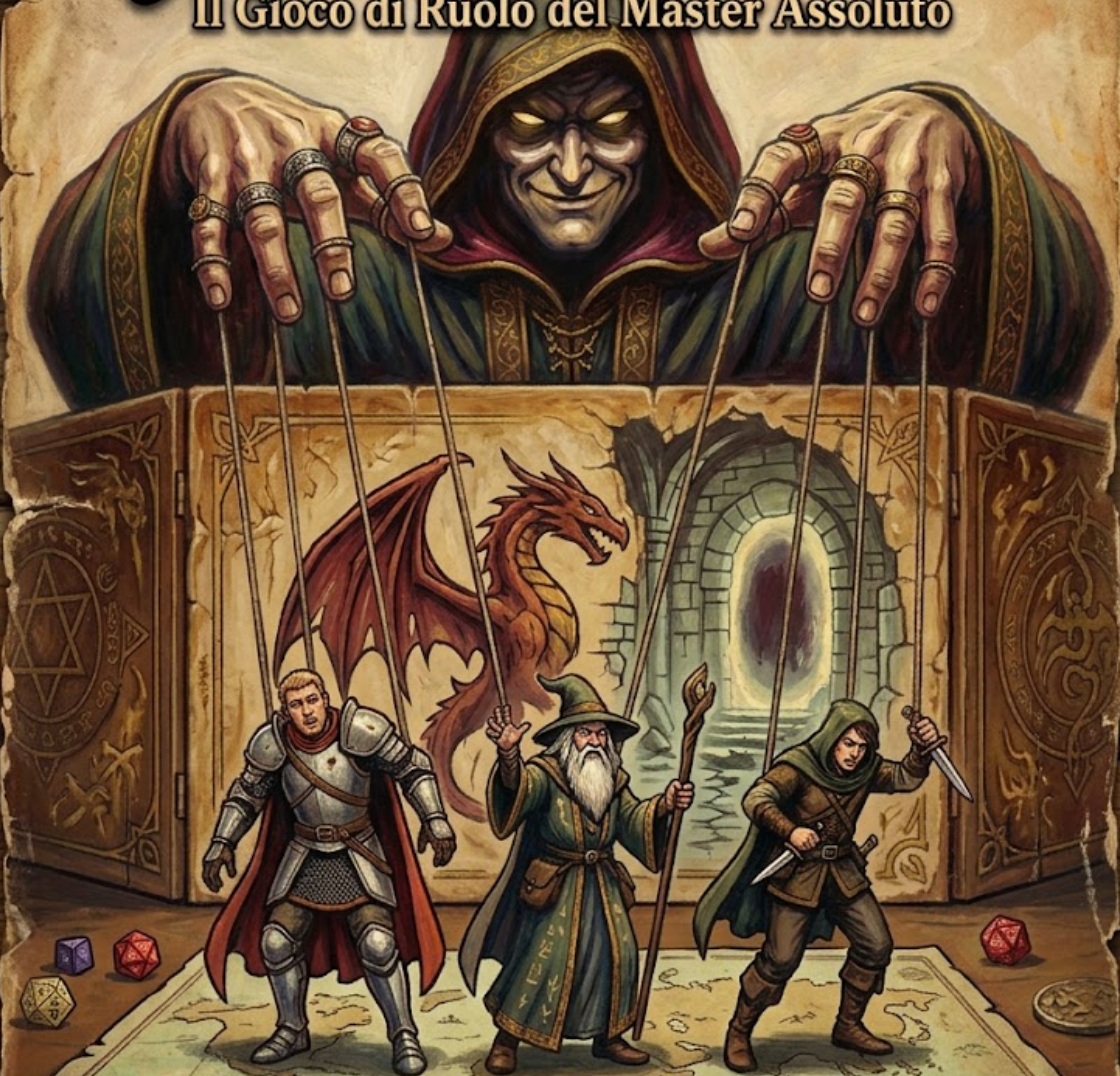


PARPUZIO

Il Gioco di Ruolo del Master Assoluto



**Dove il Master ha sempre ragione,
e la tua scheda non conta nulla.**

Manuale Base - Prima Edizione

License

Unless otherwise stated, this work is licensed under CC-BY 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Which means you are free to:

Copy and redistribute the material in any medium or format for any purpose, even commercially.

Remix, transform, and build upon the material for any purpose.

Information about the license is by Creative Commons and licensed under CC-BY 4.0 International.

Parpuzio was created using the "Pulp Fantasy Homebrew Template" by HiskiH, available at <https://games.hiskih.fi>. The template is licensed under the CC-BY 4.0 International license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). © 2024 Hiski Huovila.

The term "Parpuzio" is generally attributed to Moreno Roncucci. This work is an independent project and is not affiliated with, endorsed by, or officially connected to Moreno Roncucci.

Se volete offrirmi un caffè:

www.nerdcoledi.it

Notices

Idea Nata sul gruppo telegram **Non Solo D&D 5e**.

Autore: Cesare (aka Nerdcoledi)

Altri Autori: Joshua, Manzolino, Ruggero

Ringraziamenti: Tutte le persone del gruppo Telegram, i miei genitori, senza i quali non sarei nato, le persone che hanno creduto in me, tutti gli amici che mi seguono da casa.

Non Ringraziamenti: I cactus. Perchè pungono.

Play Tester: Ovviamente non ci sono perchè una monnezza del genere non deve essere giocata, serve solo per prendere in giro i master autoritari e chi grida al parpuzio con troppa facilità.

Tutte le immagini sono state prodotte da Gemini AI e disposte rigorosamente a casaccio.

Parpuzio

Parpuzio non è il GdR di cui avevamo bisogno, ma è il GdR che ci meritiamo.

Il motore di gioco

Il sistema di gioco di Parpuzio è semplice. Per risolvere le azioni il personaggio dispone di tre **Caratteristiche**, sei **Abilità** e alcuni valori derivati.

Le Caratteristiche rappresentano gli aspetti fondamentali del personaggio:

Caratteristica	Abilità
Corpo	Vigore
	Agilità
Mente	Conoscenza
	Analizzare
Spirito	Relazionarsi
	Cura



Vigore rappresenta la forza fisica, la resistenza e la capacità di sopportare uno sforzo.

Agilità rappresenta coordinazione, rapidità, equilibrio e precisione dei movimenti.

Conoscenza rappresenta ciò che il personaggio sa e la sua capacità di ricordare e utilizzare informazioni.

Analizzare rappresenta la capacità di osservare, ragionare e comprendere ciò che non è immediatamente evidente.

Relazionarsi rappresenta la capacità di interagire con le altre persone, convincerle, comprenderle e influenzarle.

Cura rappresenta la capacità di prendersi cura di persone, animali e ambiente, compresa la cura delle ferite, l'addestramento e la sopravvivenza.



Abilità

Una volta scelta la classe il master indica quali siano le abilità compatibili con la storia che verrà affrontata e il mondo in cui sarà ambientata. Fra esse il giocatore può investire liberamente 7 punti. Non ci sono limiti massimi ad un punteggio a meno che il master non indichi diversamente.

Le caratteristiche derivate

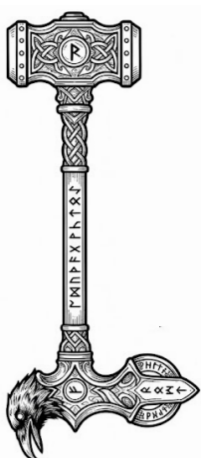
Alcuni valori vengono determinati a partire dalle caratteristiche e dalle abilità del personaggio.

Ferite — indica quanto il personaggio può essere ferito prima di essere messo fuori combattimento. Punteggio di partenza 5.

Difesa — indica quanto è difficile colpire il personaggio. Punteggio di partenza 8.

Attacco — indica la capacità del personaggio di colpire un avversario. Punteggio di partenza 1.

Iniziativa — determina l'ordine con cui il personaggio agisce nelle situazioni in cui il tempo è importante. Punteggio di partenza pari all'Agilità.



— Le prove —

Quando il Master ritiene che un'azione possa fallire, può richiedere una Prova.

Per effettuare una Prova si tira un dado e si sommano al risultato il valore della Caratteristica e quello dell'Abilità indicati dal Master.

Risultato della Prova = dado + Caratteristica + Abilità

Il risultato viene quindi confrontato con la difficoltà stabilita dal Master.

Non tutte le azioni richiedono una Prova. Il Master decide quando una situazione debba essere risolta attraverso una Prova e quando invece il risultato possa essere stabilito direttamente.

Generazione del - personaggio -

Durante la creazione del personaggio, i valori delle tre Caratteristiche vengono determinati tirando 3d6 nell'ordine indicato sulla scheda.

I risultati vengono assegnati nell'ordine in cui sono stati ottenuti. Il giocatore non sceglie quale risultato assegnare a Corpo, quale a Mente e quale a Spirito.

Questo procedimento consente di ottenere personaggi diversi senza la necessità di perdere tempo a discutere quale combinazione di valori sia più conveniente.

Il Master può tuttavia modificare l'ordine di assegnazione dei risultati qualora lo ritenga opportuno per esigenze di trama, bilanciamento, equilibrio, coerenza con il

personaggio o per qualsiasi altra ragione.

Il Master non è tenuto a comunicare in anticipo che intende modificare l'ordine.

I Segni - del Master -

I valori riportati sulla scheda rappresentano le caratteristiche del personaggio, ma il significato associato a un valore può essere modificato dal Master.

A questo scopo il Master può applicare un Segno del Master sulla scheda.

Un Segno del Master può modificare il nome o il significato associato a un valore senza modificarne il valore numerico.

Per esempio, se sulla scheda è presente:

Agilità +3

il Master può applicare un Segno del Master con la dicitura:

Vigore

Il valore diventa quindi:

Vigore +3

Il giocatore non deve rimuovere, modificare o correggere un Segno del Master. Il Segno rimane valido finché il Master non decide diversamente.

I Segni del Master possono essere utilizzati anche per correggere errori, adattare il personaggio agli eventi della storia, riequilibrare una situazione o per altre necessità individuate dal Master.

In caso di dubbio, chiedere al Master.



Sistema a doppia — cifratura —

Il gioco utilizza dadi di vario genere, ma al posto dei numeri sulle facce sono riportati dei simboli. Il giocatore tira il dado normalmente e comunica al Master il simbolo ottenuto. Quindi il Master tira a sua volta un dado, rigorosamente dietro lo schermo, per determinare quale tabella di cifratura debba essere utilizzata per decrittare il simbolo, stabilendo così il valore ottenuto dal giocatore.

Questo procedimento è detto **sistema a doppia cifratura** e presenta il notevole vantaggio di rendere impossibile al giocatore sapere con certezza quale risultato abbia effettivamente ottenuto, prevenendo il metagame. Il Master è ovviamente incoraggiato a mentire sul risultato. Non solo è consentito, ma costituisce parte integrante del corretto funzionamento del sistema: qualora il risultato prodotto dalla procedura non sia quello più adatto alla situazione, il Master può modificarlo a propria discrezione.

Nel caso in cui non si disponga di dadi con i simboli appropriati, è possibile ottenere lo stesso risultato coprendo i numeri presenti sulle facce del dado con piccoli adesivi bianchi. Il giocatore tira normalmente, senza poter vedere il numero sottostante. Il Master decide quindi quale numero sia effettivamente uscito. In questo modo è possibile riprodurre integralmente il sistema a doppia cifratura anche utilizzando dadi perfettamente normali anche se potrebbe essere leggermente limitata la quantità di illusionismo.

Le Classi

Ogni personaggio appartiene a una

Classe.

La Classe indica la professione e le principali capacità del personaggio e fornisce alcuni modificatori alle sue caratteristiche. La scelta della Classe spetta al giocatore, anche se il master per motivi di bilanciamento o di trama può influenzare la scelta a piacimento.

Le Classi disponibili sono quattro.

— Guerriero —

Il Guerriero è addestrato al combattimento.

Modificatori:

Difesa +2

Vigore +1

Ferite +3

Attacco +3

Equipaggiamento: può utilizzare armi e armature.

Capacità speciale — Colpo iracondo: quando il Guerriero è veramente arrabbiato, raddoppia i danni inflitti da un suo attacco.

Il Master stabilisce quando il Guerriero è veramente arrabbiato.



— Ladro —

Il Ladro è abile nel muoversi rapidamente e nel sottrarre agli altri ciò che non gli appartiene.

Modificatori:

Difesa +1

Ferite +2

Attacco +2

Agilità +1

Equipaggiamento: può utilizzare armi da ladro e armature leggere.

Capacità speciale — Furto: il Ladro può tentare di rubare un oggetto a un'altra creatura superando una Prova di Agilità.

Il Master stabilisce quale oggetto viene rubato.



— Sacerdote —

Il Sacerdote è un servitore di una divinità e può invocarne il potere.

Modificatori:

Ferite +1

Relazionarsi +1

Cura +1

Capacità speciale — Magia divina: il Sacerdote può lanciare fino a tre incantesimi al giorno.

Benedizione: il bersaglio somma 1d6 ai risultati di tutte le Prove effettuate per un minuto.

Cura Ferite: ripristina 1d6 Ferite a un bersaglio.

Luce Sacra: infligge 1d6 danni a demoni e non morti che siano intrinsecamente malvagi.

La Magia divina è concessa direttamente dalla divinità del Sacerdote. La divinità è un PNG e pertanto può decidere autonomamente se concedere o meno il proprio potere.

Il Master stabilisce, attraverso la divinità, se l'incantesimo viene effettivamente lanciato.

— Mago —

Il Mago studia le forze che governano il mondo e può utilizzarle per produrre effetti straordinari.

Modificatori:

Conoscenza +1

Analizzare +1

Capacità speciale — Magia arcana: il Mago può lanciare fino a due incantesimi al giorno.



Sonno: il bersaglio deve effettuare una Prova di Mente. Se fallisce, si addormenta.

L'incantesimo non ha effetto se il bersaglio ha motivi impellenti che lo tengono sveglio.

Il Master stabilisce se tali motivi sono sufficientemente impellenti.

Coltello di ghiaccio: se la temperatura non è troppo elevata e nell'ambiente è presente sufficiente umidità, il Mago crea un coltello di ghiaccio che infligge 1d6 danni.

Il Master stabilisce se la temperatura e l'umidità sono adeguate.

In caso di dubbio

Le Classi forniscono capacità e modificatori, ma non sostituiscono il giudizio del Master.

Se una capacità sembra applicabile ma non è chiaro se lo sia, il giocatore deve chiedere al Master.

Il Master stabilisce se la capacità funziona.



Equipaggiamento

Un buon avventuriero non può affrontare un dungeon con le sole buone intenzioni.

Il personaggio può acquistare e trasportare equipaggiamento. Il Peso indica quanto è pesante un oggetto, mentre il Costo indica il suo prezzo abituale.

La Reperibilità indica quanto è facile trovare l'oggetto in vendita.

Comune: Si trova normalmente nei negozi e nei mercati a meno che il master non dica altrimenti.

Non comune: Non è sempre disponibile e potrebbe essere necessario trovarlo tramite contatti, o mercati particolari.

Rara: È difficile da trovare e potrebbe richiedere contatti, fortuna o una lunga ricerca.

La disponibilità effettiva di un oggetto dipende comunque dal luogo in cui si trova il personaggio, dal suo stato sociale, dalle condizioni del luogo e da tanti altri fattori. Chiedere al master per conferma.

Armatura	Difesa	Peso	Costo	Reperibilità
Abiti imbottiti	+1	2 kg	5	Comune
Cuoio	+1	4 kg	15	Comune
Cuoio rinforzato	+2	6 kg	25	Comune
Cotta di maglia	+3	12 kg	50	Non comune
Corazza	+4	15 kg	75	Non comune
Armatura completa	+5	20 kg	120	Rara
Scudo	+1	3 kg	15	Comune

Le armi a distanza richiedono munizioni appropriate.

Frecce, 20: costo 2, peso 1 kg, reperibilità Comune.

Dardi, 20: costo 3, peso 1 kg, reperibilità Comune.

Il Master stabilisce le eventuali conseguenze dell'utilizzo di un'arma in circostanze non appropriate.

Armature

L'armatura aumenta la Difesa del personaggio

Il bonus dello scudo si applica solo quando viene effettivamente utilizzato e solo contro l'avversario verso cui è rivolto.

Armi

Arma	Danno	Peso	Costo	Reperibilità
Pugnale	1d4	0,5 kg	5	Comune
Bastone	1d4	1,5 kg	1	Comune
Fionda	1d4	0,5 kg	2	Comune
Ascia	1d6	2 kg	8	Comune
Mazza	1d6	2 kg	6	Comune
Lancia	1d6	2 kg	7	Comune
Spada corta	1d6	1,5 kg	10	Comune
Spada	1d8	2 kg	15	Comune
Ascia da battaglia	1d8	3 kg	18	Non comune
Martello da guerra	1d8	3 kg	16	Non comune
Spadone	1d10	4 kg	25	Non comune
Arco corto	1d6	1 kg	12	Comune
Arco lungo	1d8	1,5 kg	20	Non comune
Balestra	1d8	3 kg	25	Non comune

Equipaggiamento da avventura

Oggetto	Peso	Costo	Reperibilità
Corda, 10 m	5 kg	5	Comune
Corda, 20 m	10 kg	9	Comune
Rampino	2 kg	12	Non comune
Torcia	0,5 kg	1	Comune
Lanterna	1 kg	8	Comune
Olio per lanterna	1 kg	2	Comune
Candela, 1	0,1 kg	1	Comune
Fiammiferi, scatola	0,1 kg	2	Non comune
Pertica, 3 m	4 kg	2	Comune
Scala, 3 m	8 kg	8	Comune
Sacco	0,5 kg	2	Comune
Sacco grande	1 kg	4	Comune
Zaino	1 kg	8	Comune
Secchio	1 kg	2	Comune
Otre	0,5 kg	3	Comune
Coperta	1,5 kg	3	Comune
Tenda	4 kg	15	Comune
Martello	1 kg	3	Comune
Chiodi, 10	0,5 kg	2	Comune
Piccone	3 kg	5	Comune
Pala	2 kg	4	Comune
Cazzuola	0,5 kg	2	Comune
Pentola	1 kg	4	Comune
Padella	1 kg	4	Comune



Coperchio	0,5 kg	2	Comune
Cassa di legno	5 kg	6	Comune
Sacco di farina	25 kg	10	Comune
Razioni per un giorno	0,5 kg	3	Comune
Acqua per un giorno	2 kg	1	Comune
Otre pieno d'acqua	2,5 kg	3	Comune
Vino, bottiglia	1 kg	3	Comune
Corda di seta, 10 m	2 kg	25	Rara
Attrezzi da scasso	1 kg	20	Non comune
Specchio piccolo	0,5 kg	10	Non comune
Clessidra	0,5 kg	15	Non comune
Bussola	0,2 kg	25	Rara
Inchiostro	0,1 kg	3	Comune
Penna	—	1	Comune
Pergamena, foglio	—	2	Comune
Gesso	0,2 kg	1	Comune
Sapone	0,2 kg	1	Comune
Olio	1 kg	2	Comune
Borraccia	0,5 kg	4	Comune
Sacchetto	0,1 kg	1	Comune
Catena, 3 m	5 kg	15	Non comune
Lucchetto	0,5 kg	10	Non comune
Campanello	0,2 kg	3	Comune
Fischietto	—	2	Comune
Mazzo di carte	0,1 kg	3	Comune
Dadi	—	2	Comune
Coperta termica	0,5 kg	10	Rara

Oggetti particolari

Non tutto ciò che può essere utile durante un'avventura deve necessariamente avere una regola specifica.

Una pertica, ad esempio, può essere utilizzata per raggiungere un oggetto, sondare un pavimento, spingere una leva o verificare se una superficie è pericolosa.

Un sacco di farina può essere utilizzato per cucinare, sfamare qualcuno, appesantire una corda, individuare correnti d'aria o per qualsiasi altro scopo ragionevole.

Il Master stabilisce se l'utilizzo proposto dal giocatore è possibile e quali Prove siano eventualmente necessarie.

Denaro

Il costo degli oggetti è espresso in monete d'oro (MO).

Le monete hanno un peso trascurabile ai fini del gioco, almeno fino a quando il Master non stabilisce diversamente.

Il prezzo indicato nelle tabelle è quello abituale. Il prezzo effettivo può variare in base al luogo, alla disponibilità, alla domanda, alla qualità dell'oggetto e alle esigenze della situazione.

Il Master stabilisce il prezzo effettivo quando necessario.

Equipaggiamento iniziale

All'inizio dell'avventura ogni personaggio riceve 10d10 di monete d'oro con cui acquistare il proprio equipaggiamento.

Il personaggio può acquistare qualsiasi

oggetto che sia ragionevolmente disponibile nel luogo in cui viene creato.

Il Master può stabilire che un determinato oggetto non sia disponibile.

In caso di dubbio, chiedere al Master.

Carico Trasportabile

Ogni personaggio può trasportare, mediamente, una quantità di peso compresa tra le 3 e le 5 volte il proprio punteggio di corpo senza incorrere in penalità. Fattori come stanchezza, clima avverso, terreno non idoneo, disposizione del carico non omogenea o altri parametri del genere possono alterare questo valore.



Risoluzione delle azioni

Quando un personaggio tenta un'azione il cui esito è incerto, il Master può richiedere una Prova.

Per effettuare una Prova si lancia un d20 e si sommano al risultato una Caratteristica e un'Abilità.

Risultato della Prova = d20 + Caratteristica + Abilità

Il Master stabilisce quale Caratteristica e quale Abilità utilizzare.

La scelta dipende dall'approccio adottato dal personaggio e dalle circostanze dell'azione. La stessa azione può quindi richiedere Prove diverse in situazioni diverse.

Un personaggio che tenta di convincere una guardia può utilizzare Relazionarsi, ma potrebbe dover utilizzare Vigore se cerca di intimidirla con la forza. Un personaggio che cerca di scalare un muro può utilizzare Agilità, Vigore o Analizzare, secondo il modo in cui affronta il problema.

Il Master stabilisce quale combinazione sia appropriata.

Modificatori circostanziali

Il Master può applicare un modificatore circostanziale al risultato della Prova.

Il modificatore può variare da -3 a +3.



Circostanza	Modificatore
Molto sfavorevole	-3
Sfavorevole	-2
Lievemente sfavorevole	-1
Nessun modificatore	0
Lievemente favorevole	+1
Favorevole	+2
Molto favorevole	+3

Il Master non è tenuto a giustificare il modificatore assegnato.

Il modificatore può essere comunicato prima della Prova, dopo il lancio del dado o in qualsiasi altro momento stabilito dal Master.

Difficoltà

Per determinare se una Prova ha successo, il Master stabilisce una soglia di difficoltà.

Difficoltà	Soglia
Facilissima	Da 5 a 7
Facile	Da 6 a 8
Normale	Da 9 a 11
Difficile	Da 12 a 15
Molto Difficile	Da 14 a 17
Quasi Impossibile	Da 18 a 20
Eroica	20+

Il valore numerico della soglia viene stabilito dal Master in base alla situazione, al personaggio, all'approccio adottato e a qualsiasi altra circostanza ritenuta rilevante.

Il Master può stabilire la soglia prima della Prova, durante la Prova o dopo che il risultato è stato ottenuto. Può anche dichiararla preventivamente, ma cambiare idea in seguito al tiro.

Se il risultato della Prova raggiunge o supera la soglia stabilita, l'azione ha successo.

In caso contrario, l'azione fallisce.

Successo e — fallimento —

Il successo di una Prova indica che il personaggio ottiene ciò che stava tentando di ottenere, secondo l'interpretazione del Master.

Il fallimento indica che il personaggio non ottiene il risultato desiderato.

Il fallimento non implica necessariamente che l'azione sia priva di conseguenze. Il Master può stabilire che il personaggio perda tempo, consumi risorse, si esponga a un pericolo o provochi altri effetti. Le conseguenze del fallimento sono stabilite secondo la logica narrativa del Master.

Allo stesso modo, un risultato particolarmente alto non garantisce automaticamente un successo eccezionale.

Azioni · contrapposte ·

Quando due personaggi compiono azioni direttamente contrapposte, il Master può richiedere una Prova a entrambi.

Ogni personaggio lancia il **d20** e somma **Caratteristica**, **Abilità** ed eventuali modificatori.

Il risultato più alto prevale.

In caso di pareggio, il Master stabilisce quale personaggio prevalga oppure quali conseguenze produca il pareggio.

Il Master può anche utilizzare una soglia di difficoltà, richiedere una sola Prova o stabilire direttamente l'esito del confronto.

Ripetere una — Prova —

Un personaggio può tentare nuovamente un'azione fallita soltanto se il Master lo ritiene possibile.

Il Master può richiedere un nuovo approccio, una modifica alle circostanze o un costo aggiuntivo.

Ripetere la stessa azione senza modificare nulla non garantisce che il risultato cambi.

Combattimento — e danni —

Quando un personaggio attacca un avversario, effettua una Prova utilizzando la **Caratteristica** e l'**Abilità** stabilite dal Master.

Se la Prova ha successo, l'attacco infligge danni.

Il danno inflitto è pari al dado dell'arma utilizzata sommato alla **Caratteristica** impiegata per l'attacco.

Danno = danno dell'arma + Caratteristica

Il Master stabilisce quale **Caratteristica** sia appropriata in base al modo in cui viene effettuato l'attacco.

Un attacco con una spada può utilizzare **Vigore**, **Agilità** o un'altra **Caratteristica**, se il Master ritiene che l'approccio adottato lo giustifichi.

I danni vengono sottratti dalle **Ferite** del bersaglio.

Quando un personaggio raggiunge 0 **Ferite**, è fuori combattimento.

Il Master stabilisce se il personaggio è svenuto, incapace di agire, gravemente ferito o soggetto ad altre conseguenze.

Prove — Alternative —

Certe circostanze mal si prestano a una risoluzione anticlimatica come un singolo tiro di dado. Ad esempio potrebbe essere considerato deludente risolvere un enigma con il solo uso dell'**Abilità** **Analizzare** o concludere una trattativa diplomatica di rilievo semplicemente grazie a un tiro di **Relazionarsi**.

In questi casi il Master può stabilire un metodo alternativo di risoluzione. Ad esempio potrebbe proporre un vero enigma da far risolvere ai giocatori. O chiedere a uno dei giocatori di eseguire un'acrobazia per valutarne la fattibilità o ancora di avvicinare una cassiera del supermercato per mettere alla prova lo charme del personaggio.

Il Master è arbitro finale nello stabilire se la prova sia da considerarsi un successo o un fallimento.

Interpretazione del Regolamento

Il regolamento è volutamente snello e semplice in modo da adattarsi il più facilmente a qualsiasi tipo di esigenza diversa. Ovviamente questo potrebbe lasciare alcune zone grigie, non ben definite. Nel caso il Master ritenga che una regola sia ambigua, egli ha potere di interpretare il regolamento al fine di dirimere il dubbio e risolvere la controversia.

Inoltre nel caso il regolamento presente sia da ostacolo al corretto svolgimento di un'azione, non sia costruttivo rispetto alla trama o sia detrimentalmente al divertimento, il Master può stabilire che quella regola, in quello specifico caso, sia da considerarsi come se fosse ambigua.

Avanzamento

Per evitare situazioni assurde e inverosimili in cui si uccide un goblin e si diventa più forti, non c'è avanzamento del livello.

A discrezione del master si possono ottenere miglioramenti a caratteristiche, abilità o sbloccare capacità speciali extra.



Bestiario

GOBLIN

Corpo 8 — Mente 8 — Spirito 9
 Ferite 4 — Difesa 9 — Attacco 2 —
 Iniziativa 11
 Abilità: Agilità +2, Relazionarsi +1,
 Analizzare +1
 Attacco: coltello (1d4)
 Equipaggiamento: arco corto, 10
 frecce, scudo piccolo.
 Comportamento: i goblin preferiscono
 attaccare in gruppo e fuggono quando
 la situazione diventa sfavorevole.

ORCO

Corpo 14 — Mente 8 — Spirito 9
 Ferite 8 — Difesa 8 — Attacco 4 —
 Iniziativa 8
 Abilità: Vigore +2, Relazionarsi +1,
 Agilità +1
 Attacco: ascia da battaglia (1d8)
 Equipaggiamento: armatura di cuoio
 rinforzata, ascia da battaglia.
 Comportamento: gli orchi affrontano gli
 avversari direttamente, ma possono
 ritirarsi se il loro capo ordina loro di
 farlo.

SCHELETRO

Corpo 10 — Mente 3 — Spirito 3
 Ferite 5 — Difesa 8 — Attacco 2 —
 Iniziativa 8
 Abilità: Vigore +1, Agilità +1
 Attacco: spada (1d8)
 Immunità: non può essere influenzato
 da paura, sonno o altri effetti che
 richiedano una mente o una volontà
 vivente.
 Comportamento: esegue gli ordini
 ricevuti senza discutere.

ZOMBIE

Corpo 14 — Mente 3 — Spirito 3
 Ferite 8 — Difesa 6 — Attacco 3 —
 Iniziativa 3
 Abilità: Vigore +2, Cura +1
 Attacco: morso (1d6)
 Caratteristica: uno zombie non può
 essere messo fuori combattimento
 semplicemente perché viene ferito: il
 Master decide quali danni sono
 sufficienti a fermarlo, ad esempio
 colpi alla testa, acquasanta o altro.
 Comportamento: avanza
 lentamente verso la creatura più
 vicina e cerca di aggredirla.

LUPO

Corpo 12 — Mente 4 — Spirito 7
 Ferite 6 — Difesa 10 — Attacco 3 —
 Iniziativa 12
 Abilità: Agilità +2, Analizzare +2,
 Cura +1
 Attacco: morso (1d6)
 Comportamento: caccia in branco e
 cerca di isolare gli individui più
 deboli.

RAGNO GIGANTE

Corpo 12 — Mente 2 — Spirito 4
 Ferite 7 — Difesa 11 — Attacco 3 —
 Iniziativa 13
 Abilità: Agilità +3, Analizzare +1
 Attacchi: morso (1d6)
 Veleno: se il morso provoca almeno
 1 Ferita, il Master può richiedere una
 Prova. Le conseguenze del
 fallimento dipendono dal tipo di
 veleno e sono determinate dal
 Master.
 Comportamento: preferisce tendere
 imboscate e attaccare creature
 intrappolate nella ragnatela.

OGRE

Corpo 17 — Mente 5 — Spirito 8
 Ferite 14 — Difesa 7 — Attacco 5 —
 Iniziativa 5
 Abilità: Vigore +3, Relazionarsi +1
 Attacco: mazza gigante (1d10)
 Caratteristica: l'ogre può utilizzare
 oggetti che normalmente sarebbero
 troppo grandi per un umano.

TROLL

Corpo 16 — Mente 7 — Spirito 9
 Ferite 16 — Difesa 8 — Attacco 5 —
 Iniziativa 7
 Abilità: Vigore +3, Cura +2, Analizzare
 +1
 Attacchi: artiglio (1d6), morso (1d6)
 Rigenerazione: il troll recupera Ferite nel
 tempo a meno che non subisca uno
 specifico tipo di danno stabilito dal
 Master.

DRAGO GIOVANE

Corpo 17 — Mente 14 — Spirito 15
 Ferite 20 — Difesa 12 — Attacco 6 —
 Iniziativa 10
 Abilità: Vigore +3, Analizzare +3,
 Relazionarsi +2, Agilità +2
 Attacchi: morso (1d10), artiglio (1d6)
 Soffio: il drago può emettere un soffio
 devastante. Il Master decide forma,
 portata, danni e modalità di utilizzo.
 Caratteristica: il drago è intelligente e
 può parlare, contrattare, mentire e
 formulare piani.



DRAGO ANTICO

Corpo 20 — Mente 18 — Spirito 18
 Ferite 35 — Difesa 15 — Attacco 8 —
 Iniziativa 12
 Abilità: Vigore +5, Agilità +2,
 Conoscenza +5, Analizzare +5,
 Relazionarsi +4, Cura +2
 Attacchi: morso (1d10), 2 artigli (1d8
 ciascuno), coda (1d8)
 Soffio: il drago può emettere un soffio
 devastante. Il Master decide forma,
 portata, danni e modalità di utilizzo.
 Caratteristica: il drago antico possiede
 conoscenze, ricchezze e poteri
 proporzionati alla sua età. Può
 anticipare le mosse dei Personaggi.



Appendice 1: Tabelle di decodifica

Tab 1

Simbolo	Numero	Simbolo	Numero	Simbolo	Numero	Simbolo	Numero
◻	1	●	2	△	3	▲	4
□	5	■	6	◇	7	◆	8
☆	9	★	10	◇	11	⊕	12
⊕	13	♡	14	♣	15	♥	16
♣	17	♠	18	☼	19	☾	20

Tab 2

Simbolo	Numero	Simbolo	Numero	Simbolo	Numero	Simbolo	Numero
♣	1	△	2	☾	3	■	4
♡	5	◻	6	★	7	♣	8
◆	9	⊕	10	☼	11	●	12
♠	13	▲	14	☆	15	◇	16
□	17	⊕	18	♥	19	◇	20

Tab 3

Simbolo	Numero	Simbolo	Numero	Simbolo	Numero	Simbolo	Numero
★	1	◇	2	□	3	♥	4
☼	5	◆	6	⊕	7	◻	8
♣	9	▲	10	⊕	11	◇	12
●	13	☾	14	♠	15	☆	16
♣	17	△	18	♡	19	■	20

Tab 4

Simbolo	Numero	Simbolo	Numero	Simbolo	Numero	Simbolo	Numero
♠	1	■	2	♡	3	☼	4
☆	5	♣	6	△	7	♣	8
◻	9	◇	10	▲	11	◆	12
☾	13	⊕	14	●	15	⊕	16
◇	17	♥	18	□	19	★	20

Tab 5

Simbolo	Numero	Simbolo	Numero	Simbolo	Numero	Simbolo	Numero
⊕	1	☾	2	▲	3	♣	4
◇	5	♥	6	●	7	☆	8
□	9	♠	10	◻	11	★	12
♣	13	◆	14	⊕	15	☼	16
◇	17	■	18	△	19	♡	20

Tab 6

Simbolo	Numero	Simbolo	Numero	Simbolo	Numero	Simbolo	Numero
♡	1	◆	2	♣	3	◻	4
☼	5	⊕	6	■	7	△	8
♥	9	☾	10	◇	11	★	12
♣	13	□	14	♠	15	☆	16
●	17	⊕	18	◇	19	▲	20

Appendice 2: FAQ e Chiarimenti

Può essere che le varie regole abbiano confuso un po' il lettore su chi detenga l'autorità nelle varie situazioni. Quindi è giunto il momento di inserire la seguente regola.

LA REGOLA — ZERO —

0.1 Il DM ha sempre ragione.

0.2 Se il manuale contraddice il DM, il manuale è probabilmente stato interpretato male.

0.3 Se il giocatore interpreta diversamente il manuale, consultare il DM.

0.4 Se il DM interpreta diversamente il manuale, consultare il DM.

0.5 Questa regola non è opzionale.

0.6 Se il DM non ha ragione, vedere 0.1.